

付属ARM基板でできる!



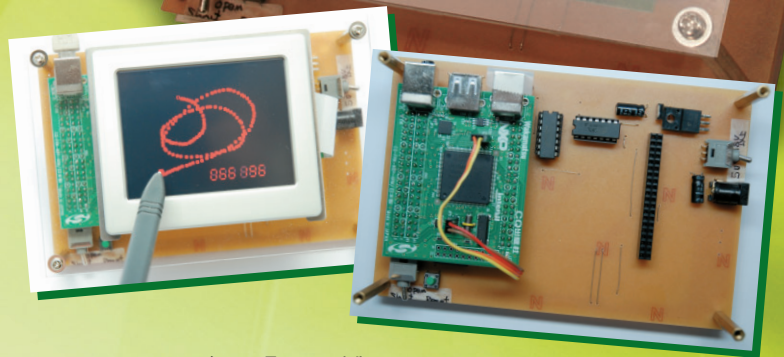
# タッチ・パネル 機器の開発 (ハードウェア編)

Interface 2009年5月号  
付属ARM基板を使った

清水 剛敏, 江天

巷ではタッチ・パネルが大人気だ。この流れに乗るべく、本誌2009年5月号付属ARM基板にタッチ・パネルを接続してGUIを使ったアプリケーションを作成する。まず今回はタッチ・パネルを付属ARM基板へ接続するためのハードウェアを製作し、次回はソフトウェアについて解説する。

(編集部)



Interface 2009年5月号はCQ出版Webshop  
(<http://shop.cqpub.co.jp/>)で購入できます

## 1. OSなしでも動作する タッチ・パネル・ユニット

NintendoDSとiPhoneの登場以来、最近は何でもタッチ・パネル搭載になってきました。皆さんも液晶画面付きの装置で、ハードウェア・ボタンがあるのについて画面を押ししてしまう、といった経験はありませんか?

しかし実際にタッチ・パネル・ベースの製品を開発するときに気になるのがコストです。安くなったとはいえ、タッチ・パネルはまだ高価ですし、GUI(Graphical User Interface)を実現するソフトウェアも必要です。さらにGPUや描画のためのCPUパワーも必要で、そうなると32ビットCPU+OS環境、というように、トータルではそれなりのコストがかかるのが一般的です。それではLinuxでGUIツール・キットであるQt(キョウト)やX Window Systemを入れるとしても、マイコン・ベースの既存ター

注1: ARM基板の詳細に関しては、本誌2009年5月号を参照のこと。また、ARM基板用に別途若松通商より発売されているコネクタなどのオプション部品を使用している。

ゲットへの移植からでは敷居が高いと思います。

そこで、OSなしでも使えるような、できるだけ軽く動作するタッチ・パネル・システムを作ってみましょう。ということで、今回と次回の2回にわたって、本誌2009年5月号に付属したARM基板(NXP Semiconductors社製LPC2388)を使って、簡単にできるタッチ・パネルのアプリケーション開発手法を紹介します<sup>注1</sup>。

今回は、簡単にグラフィックスを使ったユーザ・イン

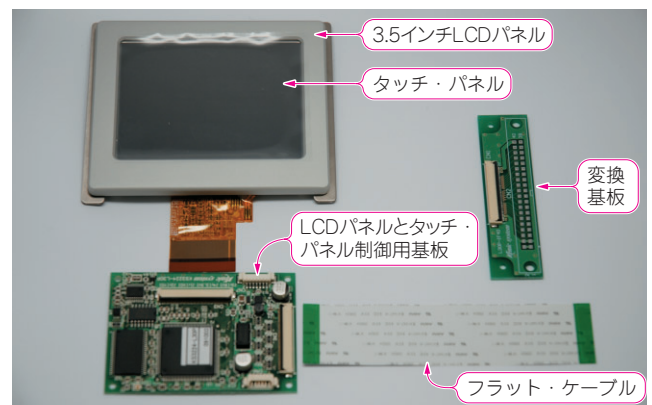


写真1 ケニックシステム社製タッチ・パネル・ユニット UNT3224-L30P